

COMPACT  
disc

取扱説明書

SEGA SATURN™

"Just like real  
pro hockey."

# NHL POWERPLAY™ '96



Radical  
ENTERTAINMENT



# NHL<sup>®</sup> POWERPLAY<sup>™</sup> '96

## ごあいさつ

この度は「NHL<sup>®</sup> パワープレイ'96」をお買いあげいただき誠にありがとうございました。ご使用になる前にこの取扱説明書をよくお読みくださるようお願い致します。なお、この取扱説明書は大切に保管してください。

# "HYPER-SPEED ON ICE!!"

「氷上の格闘技」と呼ばれるアイスホッケー。その世界最高峰と言われるのが北米プロホッケーリーグ「NHL。」だ。彼らと各国ナショナルチームが激突する「NHL。POWERPLAY '96」へようこそ！

今宵私たちが目にするのは、LAキングスが編み出す相手守備の間隙をつき作戦や激陣切り裂くゴールへの特攻か、ビッツバークペンギンスの氷ひとかけらも通さぬ鉄壁の布陣と火花散るボディチェックか。自らのプライドと栄冠を賭けて、鮮やかな装甲を身にまとった12人の選手がリンクに降り立った。

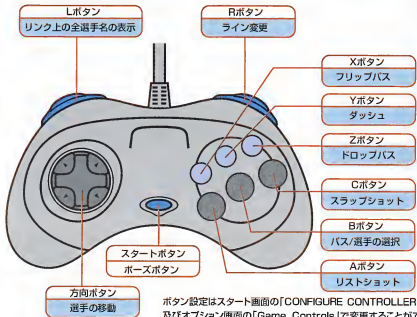
NHL POWERPLAY '96の開幕。イルミネーションと歓声の渦巻く中ダイヤモンドダスト舞う戦場に氷点下の戦士達が交錯する。

## CONTENTS

1.操作方法について	4
2.ゲームモードについて	9
3.GAME SETTINGS(ルール設定)について	13
4.アイスホッケー用語集	15

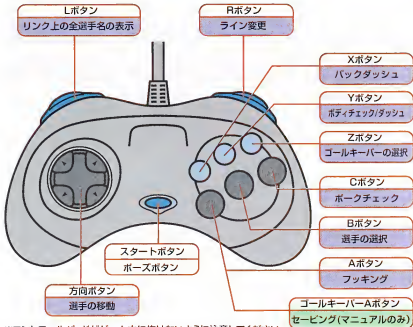
# 1.操作方法について

## OFFENSE(オフェンス)コントロールパッドの使い方



ボタン設定はスタート画面の「CONFIGURE CONTROLLER」及びオプション画面の「Game Controls」で変更することができます。

# **DEFENSE**(ディフェンス)コントロールパッドの使い方



※コントロールパッドがゲーム中に抜けないように注意してください。

## 1.モード設定画面

選択..... A/B/C/X/Y/Z/L/R ボタン  
終了..... スタートボタン

## 2.ゲーム中のボタン配置

	オフェンス	ディフェンス	ゴールキーパー
A	リストショット	フッキング	セービング (マニュアルのみ)
B	パス/選手の選択	選手の選択	
C	スラップショット	ボークチェック	
X	フリップパス	バックダッシュ	
Y	ダッシュ	ボディチェック/ダッシュ	
Z	ドロップパス	ゴールキーパーの選択	
L	リンク上の全選手名の表示	リンク上の全選手名の表示	
R	ライン変更	ライン変更	

ボタン設定はスタート画面の「CONFIGURE CONTROLLER」及びオプション画面の「Game Controls」で変更することができます。

※コントロールパッドがゲーム中に抜けないように注意してください。

### 3.リプレイボタン操作

ゲーム中、ポーズをかけて「REPLAY SETTING」を選択するとリプレイが自由に見ることができます。その際、ボタン操作によってカメラ移動やズームイン・アウト等によって自分の好きなアングルから何回でも再生できます。

方向ボタン	視点移動
←	左回転
↓	視点下降（リンク表面まで下降できます）
→	右回転
↑	視点上昇（真上まで上昇できます）
A	逆再生（押し続けると連続逆再生します）
B	ズームアウト
C	再生（ボタンを押し続けると連続再生します）
X	<b>撮影対象の切り替え</b> 初期設定では画面左下に「LOOK AT」とバックのグラフィックが表示されています。 この場合リプレイ中は上空からバックを追跡しています。そこでXを押しながらリンク上のポインターを移動させ選手に近づけます。するとポインターが緑色となり、その選手を中心としたカメラアングル設定となります。そのほか、リンク上の一箇所を中心にすることもできますので（「THIS SPOT」と表示されます）より迫力ある視点からのリプレイをお楽しみください。また、ポイントをネットの後ろにしてボタンを放すと「NET CAMERA」と表示され、ネット内からの視点に切り換えられます。
Y	ズームイン
Z	カメラリセット（初期の位置に視点が戻ります。再設定を行なう場合に便利です）

（注）プレイヤー同士の対戦中、特に自分の得点時にリプレイを繰り返していると、試合再開後相手がイライラしてミスをすることがあります。挑発の手段として有効ですが、友人を失う可能性がありますのでほどほどに。そうであっても当社は一切の責任は負いません。

## 4.マルチプレイとマルチターミナル6の接続方法

### 基本操作方法

まずは、コントロールパッドの接続方法や操作方法を詳しく説明しましょう。ゲームを楽しく進めるためにも、ここで基本を理解してください。

#### コントロールパッドの接続

このゲームでは、最高6人まで同時にプレイができます。以下の手順に従い、プレイする人数に応じてコントロールパッドを接続してください。

##### 1人プレイ のとき

1人でじっくり遊ぶときは、セガサターン本体のコントロール端子1に、コントロールパッドを接続してください。

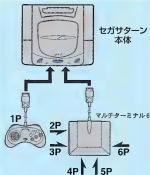
##### 2人同時 プレイのとき

2人同時プレイのとき2人で仲よく遊ぶときは、セガサターン本体のコントロール端子1,2にそれぞれパッドを接続してください。マルチターミナル6を使用しても、プレイ可能です。

##### 3~6人同時 プレイのとき

3人以上でにぎやかに遊ぶときは、コントロール端子2にマルチターミナル6を接続します。1P以外のパッドをここにつなげれば、最大6人同時プレイが可能です。

#### マルチターミナル6の接続方法



マルチターミナル6の詳しい接続方法については、マルチターミナル6の取扱説明書をお読み下さい。

#### 使用上のご注意

- ゲーム中、むやみやたらにセガサターンコントロールパッドなどを抜き差ししないでください。
- マルチターミナル6に別のマルチターミナル6を接続しないでください。タコ足配線は事故のもとです。

【注意】「マルチターミナル6をご使用になる場合は、セガサターンの電源を入れる前にマルチターミナル6を接続してください。」



## 2. ゲームモードについて

### 1. EXHIBITION MODE (エキシビション・モード)

NHL®26 チーム・東西オールスター・16 ナショナルチームの中から自由に選んで対戦できるモードです。1人はもちろんマルチターミナル6、(別売)を使えば最大6人まで遊ぶことができます。

#### ■エキシビションモードでゲームを開始するには

- ① 「Start Game」を選びます。
- ② 「Exhibition」を選びます。
- ③ 対戦する2チームを選びます。
- ④ 操作したいチームにコントロールパッドを動かします。対戦するもよし、多人数での共同プレイも可能です。
- ⑤ 設定画面が表示されますので必要に応じて変更してください。(全モード共通)

おまけ)この画面で操作チームを選択せずに試合を始めると「試合観戦モード」となります。「対戦で勝ちたい」とか「いまいちルールが分からないよー」という方はここで試合の流れをつかんでみては。また試合中はいつでもライン編成や作戦の変更が出来ますので、ヘッドコーチの立場から試合を組み立てていく(壊していく)のも面白いかも。ついでに何もしなければ環境ビデオにもなります。ま、たまには コントロールパッドを離してボーっと画面でも眺めてみましょうよ。

●Game Settings (ゲーム内容設定) …試合時間や各種ペナルティ、BGM、SEなどなどプレイ中の設定を行います。

●Edit Lines (ラインの編成) …出場選手を選択します。アイスホッケーは激しいスポーツのため、疲労回復やペナルティ退場などによる選手の交代や試合状況によって独特の編成があります。選手は個々にパラメータが



設定されています。詳しくは用語解説をご覧ください。

● **Coach Team** (作戦決定) … 攻撃・防御の各局面での作戦を選択します。各作戦にはそれぞれ長所と短所がありますので、状況に応じて変更していくとより白熱した展開となります。

● **Game Controls** (コントロールパッド設定) … コントロールパッドの設定及び確認ができます。

● **Goalie Auto/Manual** (キーパー操作選択) … ゴールキーパーの操作をオート/マニュアルから選択します。初期設定はオートです。

⑥ ゲーム開始です。ピリオドの合間には「Game Stats」(試合状況) / 「Player Stats」(選手成績) / 「Goalie Stats」(キーパー成績) / 「Scoring Summary」(得点一覧) / 「Penalty Summary」(ペナルティー一覧) を見ることができます。

⑦ 試合終了後「Rematch」(リマッチ) を選択すれば再試合が行なえます。

## 2. SEASON MODE (シーズン・モード)

NHL® のシーズン戦を戦っていくモードです。

勝敗はもちろん、延長戦、引き分け、そして選手の負傷などが実際と同じように起こっていき、シーズン戦の熱気が生々しく伝わってきます。

このゲームのプレイオフは、実際の NHL プレイオフの形式を再現したものとなっています。つまりプレイヤーは栄光のスタンレーカップ (NHL チャンピオンチームに渡される銀色のトロフィー) をめざして長いシーズンを戦っていくこととなるのです。

① 新たにプレイする場合は、「SEASON」を選んでください。データをセーブしているときは「CONTINUE GAME」を選んでください。

② シーズン戦の試合数を 1, 2, 4, 82 試合から選びます。初期設定では実際と同じ 82 試合です。

③ プレイオフの試合数を 1, 3, 5, 7 試合から選びます。

④ 新規の場合はエントリー画面が出ますので、チームエントリーを行なってください。(アルファベット 8 文字以内)

⑤ 操作したいチームを 1 チーム選びます。

⑥ 設定画面が表示されますので必要に応じて変更してください。(P9 参照)



画面中「Season Standings」(シーズン戦順位表)を選択すると現時点での各チームの順位が表示されます。また「Season Calendar」(シーズン戦日程)を選択すると自分のチームの試合日程が表示されます。赤は「ホームゲーム」、青は「アウェイゲーム」です。終了した日程には試合結果が記載されています。

注!) 新規にプレイする場合、ここでの行なったルール設定は全試合が終わるまで変更できません。

⑦ ゲーム開始です。ピリオドの合間には「Game Stats」(試合状況)/「Player Stats」(選手成績)/「Goalie Stats」(キーパー成績)/「Scoring Summary」(得点一覧)/「Penalty Summary」(ペナルティー一覧)を見ることができます。

⑧ シーズンモードでは試合結果を自動的にセーブしていきます。

⑨ シーズン戦終了後のプレイオフに関しては「PLAYOFF MODE」(プレイオフモード)をご参照ください。

### 3. PLAYOFF MODE (プレイオフ・モード)

このモードではシーズン戦を省略してプレイオフのみを行なうことができます。チームを1つ選ぶと毎回コンピュータがランダムに対戦相手を選択します。プレイオフを勝ち抜いたチームは栄光の「スタンレーカップ」を手にするのです。

① 新たにこのモードをプレイする場合は「PLAYOFF」を、セーブしている場合は「CONTINUE GAME」をそれぞれ選びます。

② プレイオフの試合数を1,3,5,7から選びます。

③ 新規の場合はエントリー画面が出ますので、ネームエントリーを行なってください。(アルファベット8文字以内)

④ チームを選択します。「Playoff Tree」(プレイオフ対戦表)で現在までの状況を表示します。

⑤ 設定画面が表示されますので必要に応じて変更してください。(P9参照)

注!) 新規にプレイする場合、ここでのルール設定は全試合が終わるまで変更できません。

⑥ ゲーム開始です。ピリオドの合間には「Game Stats」(試合状況)/「Player Stats」(選手成績)/「Goalie Stats」(キーパー成績)/「Scoring Summary」(得点一覧)/「Penalty Summary」(ペナルティー一覧)を見ることができます。

⑦ 試合結果は自動的にセーブされます。



## 4.WORLD TOURNEY MODE(世界選手権)

各国代表チームによる対戦が行なわれるモードです。NHL®の選手が各自の出身国に分かれてチームを編成します。国によってはアメリカやカナダのようにトッププレイヤーのみで構成したところもあるが、出身のNHL®選手がいらないため架空の選手で編成されたチームもあります。試合方法はまず全16ヶ国が二手に分かれて予選リーグを行ない、予選終了後、首位のチーム同士がアイスホッケー世界一の座を賭けて決勝戦を行ないます。

- ① 初めてこのモードをプレイされる場合は「WORLD TOURNEY」を、セーブしている場合は「CONTINUE GAME」を選びます。
- ② 新規の場合はエントリー画面が出ますので、ネームエントリーを行なってください。(アルファベット8文字以内)
- ③ 操作するチームを選択します。
- ④ 予選リーグ勝敗表が表示され、その時点までの試合結果が記してあります。
- ⑤ 設定画面が表示されますので必要に応じて変更してください。(P9参照)  
注!)新規にプレイする場合、ここでの設定は全試合が終わるまで変更できません。
- ⑥ ゲーム開始です。ピリオドの合間には「Game Stats」(試合状況)/「Player Stats」(選手成績)/「Goalie Stats」(キーパー成績)/「Scoring Summary」(得点一覧)/「Penalty Summary」(ペナルティー一覧)を見ることができます。
- ⑦ このモードで行なわれた試合は全て自動的にセーブされます。



## 3. GAME SETTINGS (ルール設定) について

### ● OverTime(オーバータイム)

同点で試合が終了した場合、5分間の延長戦が行なわれます。

延長戦終了時に同点の場合は引き分けとなります。シーズン戦のプレイオフにおいて同点で試合が終了した場合は、試合時間と同時間の延長戦が行なわれます。

延長戦はサドンデス形式(先にゴールしたチームがその時点で勝利する)です。

### ● Period Length(試合時間)

試合中は3つのピリオドに分けられ、1ピリオドを5, 10, 15, 20分から選択できます。

### ● Penalties(ペナルティ)

試合中におけるペナルティの有無を設定します。

「ON」にすると「フッキング」「スラッシング」「トリッピング」「インターフェア」「ラフイング」「クロスチェックング」「ボーディング」「エルボウイング」「ホールディング」などのペナルティが科せられ、反則の程度によっては選手の退場やペナルティショットが科されることがあります。「OFF」にすると上記のペナルティは科せられません。

### ● Offsides(オフサイド)

ブルーラインオフサイドの有無を設定します。

「ON」にすると、攻撃側の選手がバックより先にブルーラインを越えてオフenseゾーンに入ってしまった場合オフサイドとなります。

「OFF」にするとブルーラインオフサイドはとられません。

### ● Two Line Pass(ツーラインパス)

ディフェンスゾーンからのパスをレッドラインをオーバーして受け取った場合のペナルティの有無を設定します。「ON」にするとペナルティとなります。「OFF」にするとリンク内のどこにでもパスすることができます。

### ● Icing(アイシング)

バックがレッドライン、ブルーライン、ゴールラインを越えた場合のペナルティの有無を設定します。「ON」にするとアイシング・ペナルティが適用されます。

「OFF」にした場合はペナルティは科せられません。

● **Line Change(ラインチェンジ)**

ラインの変更を ON / OFF / Autoから選択します。「ON」にした場合は試合中ライン変更が自由に行なえます。「OFF」にした場合試合中はいっさいラインの変更ができません。「Auto」はコンピュータが随時ライン変更を行ないます。

● **Coach Team(作戦決定)**

チームの作戦を立てます。このオプションは試合前に設定したり、試合中にポーズをかけて設定できます。ここでは「Offensive Zone」「Starting Up Ice」「Forechecking」「Guarding End」の4つの局面において、各3パターンの戦術から選択していきます。

各戦術の詳細については「アイスホッケー用語集」をご覧ください。



## 4. アイスホッケー用語集

### 1. ゲーム関連用語

**Red Line(レッドライン)**: センターライン。

**Blue Line(ブルーライン)**: リnkをディフェンス、ニュートラル、アタッキングの3つのゾーンに等分しているライン。

**Goal Line(ゴールライン)**: ゴール沿いに延びるライン。

**Face-Off(フェイスオフ)**: プレイの開始及び再開時に、向かい合った両チームの選手の間主審などがバックを投げ落とすこと。

**Slap Shot(スラップショット)**: バックをひっぱたくようにして打つショット。スピード・威力ともに高くダイナミックなショットである。

**Wrist Shot(リストショット)**: リnk上を滑らせるのではなく空中に浮かせるショット。スラップショットより威力は落ちるが成功率はやや高い。

**Flip Pass(フリップパス)**: 空中に浮かせるパス。スピードは遅いがインターセプトされることが少ない。

**Drop Pass(ドロップパス)**: スケーティング(サッカーでいうドリブル)中の選手がバックをリnk上に停止させ、味方の選手に取らせるパス。相手のマークを外すフェイントとして有効。

**Hooking(フッキング)**: 相手選手の持つバックを背後から奪い取る行為。相手の体を引っかけると「フッキング・ペナルティ」を取られる。

**Poke Check(ポークチェック)**: 相手の進行をスティックで止めること。やりすぎると「クロスチェック・ペナルティ」を取られる。

**Body Check(ボディチェック)**: 相手にぶつかってバックを奪い取る行為。プロテクターを着けた選手同士が身体をぶつけ合う点がアイスホッケーの醍醐味といえよう。加えて少々乱暴も許されているのである。但し、悪質なボディチェックに対しては「ホールディング」「ボーディング」「チャージング」「エルボウイング」等のペナルティが待ち構えているので注意。



## 2. オフェンス関連用語

**Powerplay(パワープレイ):**相手選手が反則退場などで少人数になっている時に発攻撃をかけること。

**Breakaway(ブレイクアウェイ):**ゴールキーパーと1対1になって連続でシュートを打つこと。

**One Timer(ワンタイマー):**パスをダイレクトシュートし得点すること。サッカーのボレーシュートやバスケットでのアリウープと考えてよい。

**Odd Man Rush(オッドマン・ラッシュ):**相手チームのディフェンス二人に対し三人で攻撃すること。

**Starting Up Ice(スターティングアップ・アイス):**攻撃開始時の戦術。通常「Breakout(ブレイクアウト)」と表現し、Slow, Normal, Fastの三種類がある。

- **Slow Breakout:** 攻撃態勢を整えるためにフォワードがパスなどで時間稼ぎをすること。相手チームにもディフェンスを整える時間を与えてしまうのが短所。

- **Normal Breakout:** レッドラインまでフォワードが上がり、パスを繰り返していくことで、試合の主導権を確保していくもの。そのパスが相手に読まれやすいのが短所。

- **Fast Breakout:** パワープレイ時によく使用される戦術。フォワード2人が攻撃ゾーンに突入し、彼らを盾にもう1人のフォワードが追尾する。得点を獲得しやすい。しかしいったん二人のフォワードが相手チームに防壁されるとこちらの防壁が手薄になるほか、オフサイドを取られやすい欠点がある。

**Offensive(オフェンシブ・ゾーン):** 敵陣攻撃ゾーン内での戦術。Dump and Chase, Carry in, Pinching Defenseの三種類に大別できる。

**Dump and Chase(ダンプ・アンド・チェイス):** 攻撃側のプレイヤーが、バックをアタッキングゾーンに打ち込み、それをフォワードが拾いに行く戦法。反撃の危険性が低く、安全な攻撃といえるが、敵陣でフリーとなったバックを再度確保するのが難しい上、オフサイドになりやすい。

**Carry In(キャリー・イン):** 攻撃側のプレイヤーがバックを保持したまま攻め込んでいくもの。速攻が可能な反面、敵のオフサイドトラップにかかりやすい弱点がある。

**Pinching Defense(ピンチング・ディフェンス):** 相手ディフェンスゾーンにキーパーを除いた攻撃側の全員が突入して攻撃すること。

全員攻撃によってゾーンのインシアディを掌握できるが、カウンターアタックの危険性が非常に高い。終了間際に決勝点を狙うための特攻形態といえよう。内容的に「パワープレイ」とよく似ているが、こちらは相手側に欠負がないため、より攻撃的なものである。





### 3.ディフェンス関連用語

Forechecking(フォアチェック):どちらかといえば攻撃的な防御戦術。Protect Lead, Normal Forecheck, Aggressive Forecheckの三種類がある。

●Protect Lead(プロテクト・リード):勝っているチームが点を取られぬよう、フォワードも自陣内に下がって防御すること。相手チームのオッドマンラッシュ(オフェンス関連用語参照)等を防いだり、時間稼ぎをするために使われる。相手チームに試合の主導権を握られやすいという難点がある。

●Normal Forecheck(ノーマル・フォアチェック):フォワード一人を敵陣に送り込み、残りのプレイヤーで相手の攻撃を防御してバックを奪い返そうとするもの。相手の攻撃を妨げる利点があるが、フォワードが敵陣深くに位置するため攻め込まれた場合守備が手薄になる難点がある。

●Aggressive Forecheck(アグレッシブ・フォアチェック):フォワード二人を敵陣に送り込み、残りのプレイヤーで相手の攻撃を防御しながらバックを奪い返そうとするもの。バックを奪取しやすいが、フォワードがいないために相手チームのオッドマン・ラッシュなどの攻撃を受けやすい。

Guarding End(ガーディング・エンド):自陣深く攻め込まれた場合の防御戦術。Play Zone, Play Man, Intimidation Modeの三種類がある。

●Play Zone(プレイ・ゾーン):バスケットボールにおける「ゾーン・ディフェンス」のこと。自陣ブルーライン手前のディフェンスゾーンをキーパーを除く全員で守る。堅固な防御隊形であり、得点の機会を与えないが、長時間攻撃にさらされてしまう難点がある。

●Play Man(プレイ・マン):いわゆる「マンツーマン・ディフェンス」のこと。攻撃チームのプレイヤー一人一人にディフェンスを付ける。相手攻撃の流れを遮断することができるが、ついた相手との個人能力差によって穴が生じやすいのが弱点である。

●Intimidation Mode(インティミデーション・モード):ボディチェック等によってバックを奪う行為をさす。相手を疲労させたり挑発することで、攻撃に隙を生じさせる長所をもつが、体格差によっては効果がないことがあり、逆にこちらが疲労してしまうこともある。



Offsides(オフサイド):別名ブルーラインオフサイド。バックより先に攻撃側のプレイヤーが攻撃ゾーンに入ると成立。オフenseゾーン外でのフェイスオフとなる。

Two Line Pass(2ラインパス):ディフェンスゾーンにいる選手がレッドラインを越えたところにいる選手にパスをすると成立。自陣ディフェンスゾーン内でのフェイスオフとなる。

Icing(アイシング):バックをセンターラインの手前から出し、誰にも触れることなく相手チームのゴールラインを越え、かつ相手チームの選手(ゴールキーパーを除く)がバックに触れた場合成立。オフenseゾーンでのフェイスオフとなる。

Roughing(ラフing):特に相手チームのプレイヤーを背後から打撃を加えること。あるいは両チームプレイヤーによってなぐり合いになること。

Hooking(フッキング):スティックで相手の体をひっかけ妨害すること。

Cross Checking(クロスチェッキング):スティックを両手で持ち、相手に当たり妨害すること。

Elbowing(エルボウing):肘を使って相手を妨害すること。

Tripping(トリッピング):スティックを使って相手の足を引っ掛け、つますかせること。

Charging(チャージing):3歩以上前進して相手にボディチェックしたり、飛びかかったりすること。

Boarding(ボーディング):相手にぶつかってリンクサイドの壁に激しく衝突させること。

Holding(ホールディング):相手の体またはユニフォーム等をつかんでスケーティングを止めること。



**注意**

# セガサターンCD 使用上のご注意

## ●健康上のご注意●

ごくまれに強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん・意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。また、健康のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は避けてください。

## ●キズや汚れをつけない●

ディスクの両面にはキズや汚れをつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないください。

## ●汚れを拭くときは●

レンズクリーニングなどに使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンジンなどは使わないでください。

## ●保管場所に注意する●

使用後は元のケースに入れ、高温・高湿になる場所を避けて保管してください。

■このディスクを無断で複製することおよび買取業者に使用することを禁じます。

■セガサターン本体の取扱説明書もあわせてご覧ください。

## ●文字を書いたりしない●

ディスクの両面には文字を書いたり、シールなどを貼らないでください。

セガサターンCDは、セガサターン専用ソフトです。普通のCDプレイヤーなどで使用すると、ヘッドホンやスピーカーなどを破損する恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

セガサターンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影方式のテレビ)に接続すると、残像光量による画面焼けが生じる可能性があるため、接続しないでください。



# NHL POWERPLAY™ '96



Virgin Interactive Entertainment (Japan), Inc.

ヴァージン インタラクティブ エンターテインメント株式会社

〒150 東京都渋谷区神宮町1-14-29 明治ビルディング

©1996 VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT, Inc. and RADICAL ENTERTAINMENT Ltd.

All rights reserved. NHL® is a registered trademark and Powerplay™ is a trademark of the National Hockey League. All rights reserved. All NHL logos and marks and team logos and marks depicted herein are the property of the NHL and the respective teams and may not be reproduced without the prior written consent of NHL Enterprises, Inc.

©1996 NHL. Officially licensed product of the National Hockey League. All NHLPA, National Hockey League Players' Association and the logos of the NHLPA are registered trademarks of the NHLPA and are used under license by Virgin Interactive Entertainment, Inc. Officially licensed product of the National Hockey League Players' Association.

Copyright NHLPA 1996. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises, Ltd. Photo credit: Al Bello/Allsport. Driver photography by J. Gamundo/B. Bennett Studios.

この商品は、(株)セガ・エンタープライゼスが SEGA SATURN 専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 **SEGA** の使用を許諾したものです。